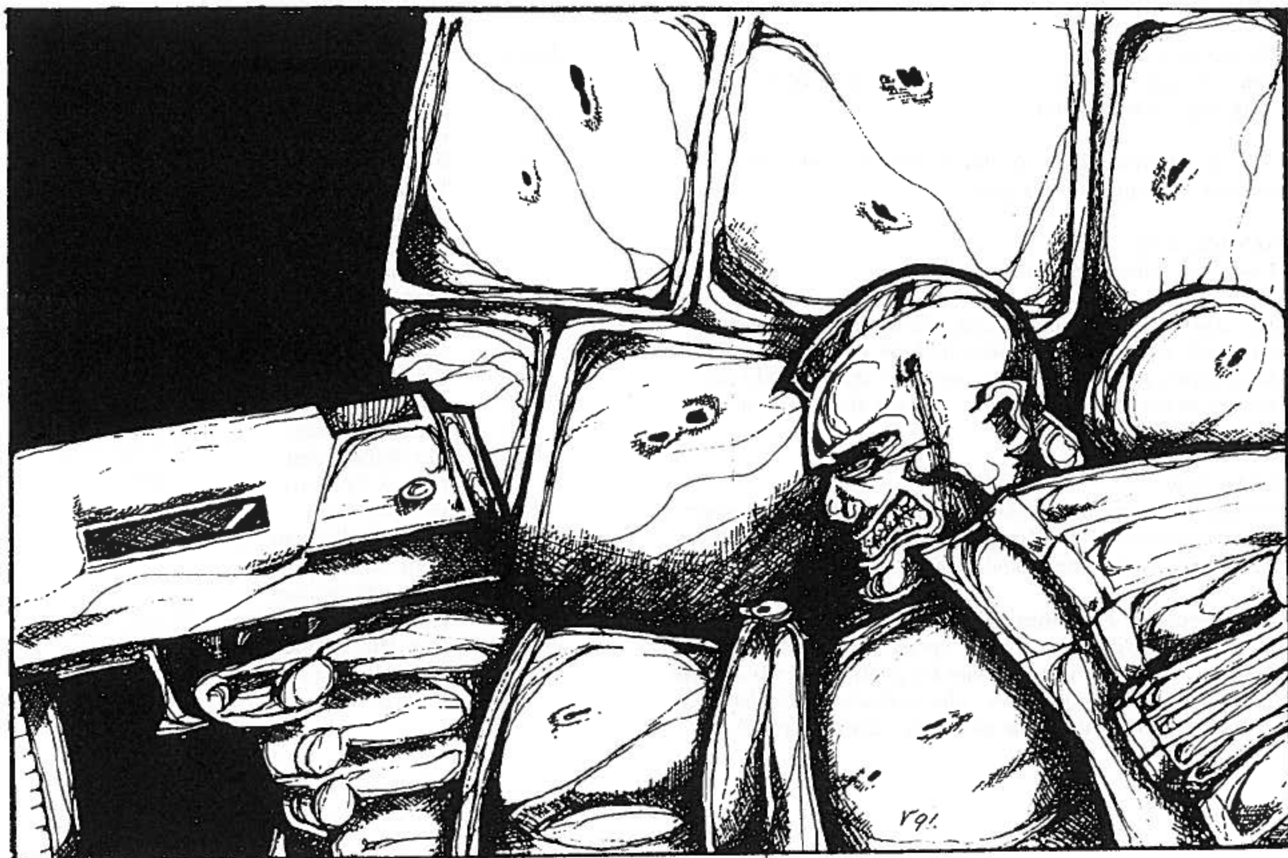
PHOBOS

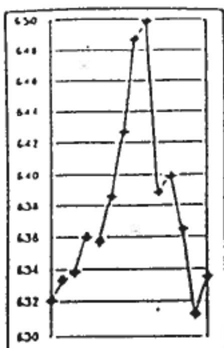
NYHETSBLAD FOR ARES - kun for medlemmer

Nr. 47, onsdag 9. januar 1991

Redaksjonelt

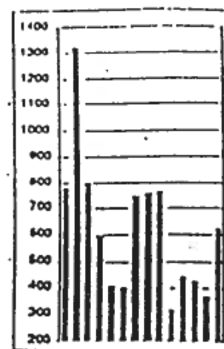
Velkommen til det første nummeret vårt i 1991. Nå har det allerede kommet ut ett norsk spillrelatert blad i januar, DRAKKAR fra spillklubben Terminus i Møre & Romsdal. (For den sake skyld kom det også et slags "julenummer" av HEXAGON-NYTT.) Men selvsagt er det kun ett blad, PHOBOS, som kan sies å være et ekte nyhets-zine her til lands. Vi bringer nyheter og annet stoff inne i bladet, og her i redaksjonelt-spalten skal det bare nevnes kort et par ting: For det første, DEFCON 3. Dette utmerkede arrangementet finner sted førstkommende helg, 11-13. januar, i Hus 17, Kringsjå Studentby. Riktignok har denne spesialiserte brettspillkongressen ikke akkurat blitt noen ny ARCON, men vi synes det er et prisverdig tiltak som Geir Aalberg og resten av arrangørene står bak. Vi vil ellers henlede folks oppmerksomhet på det bra at Ares har fått istand et omfattende program for vårsemesteret, med en rekke arrangementer og turneringer: TERRORIST, AD&D, FORTRESS AMERICA, WORLD IN FLAMES, JAMES BOND etc. etc. Forhåpentligvis vil oppslutningen om møtene øke, slik at vi får full uttelling for arbeidet med turneringer etc. Til sist vil vi nok en gang få minne om arbeidet med å skaffe stoff til vårt allerede legendariske jubileumsnummer, nr. 50, som kommer i februar. Alle slags artikler, anmeldelser, brev, kommentarer og spillreferater kan være av interesse, men stoff bør sendes inn til redaksjonen så raskt som mulig.





MAKT

av Jon [redacted]



Denne artikkelen markerer avslutningen på spillet **Makt**. Spillet ble lansert i mars 1990 i Phobos. Deltakerne i spillet startet da som potetgullspisende kommunearbeidende TV-slaver som bar spillernes egne navn. Det var tre måter å vinne spillet på:

1) Innsette seg selv som eneveldig og elsket hersker over verden.

2) Passivisere (død, i fengsel etc.) alle andre spillere og skaffe seg en formue på 500 mill. NOK.

3) Toppe rankinglisten idet spilleder av en eller annen grunn valgte å avbryte spillet.

Etter de ti månedene som nå har gått er det ingen som er i nærheten av å nå mål 1) eller 2). Det var vel heller ikke å vente, men siden samtlige spillere har sluttet å levere trekk, må spillet avsluttes. En vinner er utpekt etter regel 3). Spilleder takker herved alle som deltok i spillet!

Aksjoner i siste runde

Det var ingen som leverte trekk i siste runde heller, men jeg oppdaget et trekk fra Anders Færden som jeg hadde glemt å prosessere. Og siden dette er siste runde, får han sine aksjoner utbrettet i full offentlighet:

TERNING (dag 1-3):
Søke om midler fra Distriktenes Utbyggingsfond for å starte opp torskeoppdrett.

SL: Tja, hvorfor skulle du ikke få det? La oss si 50 prosent - Ooops, det gikk galt!

MIDAS (dag 4-5):
Følge opp rettssaken mot Aftenposten.

SL: Jeg vet jo at du har en sak gående mot Aftenposten angående en dødsannonse som stod der en gang, undertegnet av Carl I. Hagen, men jeg skjønner ikke helt hva du mener med "følge opp". La oss si 99 prosent - Det gikk bra!

ELG (dag 6-7):
Mobilisere Nordvegr-medlemmer til underskriftskampanjer for et selvstendig Nord-Norge. La det bli skrevet leserbrev i alle store aviser. Selv holde meg i bakgrunnen.

SL: (Nordvegr er en hemmelig forening for nord-norsk suverenitet.) Siden du ikke har vervet noen medlemmer til Nordvegr ennå, vil vel resultatet bli ganske tynt når du selv skal holde deg i bakgrunnen. Om vi skal sette 0 eller 100 % blir da et rent filologisk spørsmål, men la oss si 0.

MØT (dag 8-9):
Oppfordre medlemmer til å gi penger til saken. La dem bruke mer eller mindre militante metoder for å få inn mer, samt rekruttere.

SL: Her får jeg vel være snill og tolke denne aksjonen som et forsøk fra din side på å verve de første medlemmene til Nordvegr. Du får 50 prosent, siden det sikkert finnes en del militante gærninger der oppe i nord - Det gikk bra! Men du verver bare to medlemmer. (Orker ikke å forklare trekningen av dette.)

OSTEPOP (dag 10-11):
La medlemmer infiltrere de politiske partiene i distriktet.

SL: Hmm. Når du bruker et ord som **infiltrere** *venter du deg vel sympatisører i partiene, og det er jo ganske sterkt, så jeg kan ikke gi deg mer enn 6 prosent - Det gikk galt!*

HEGEMONI (dag 12):
Kjøpe meg en pistol.

SL: Du har ikke tjent noen ekstra penger hittil i spillet, og har hatt utgifter til flytting og advokat, så jeg kan vanskelig gi deg noe mer enn 15 prosent - Men det gikk faktisk bra!

Endelig rankingliste

Rankinglisten etter siste runde blir slik:

1. Janne Tørklep
2. Patrik Sahlstrøm
3. Håvard Steinsbekk
4. Tomas H. Mørkrid
5. Erlend Miller
6. Johannes H. Berg
7. Thomas Nilsen
8. Borger Borgersen
9. Andreas Ørlyng
10. Olav Bendiksby
11. Egil Johannessen
12. Jørn K. Hansen
13. Anders Risvold
14. Tor Wilhelmsen
15. Anders Færden
16. Fredrik Vogel
17. Gorm H. Eriksen
18. Ketil Grøtting
19. Carlos Steinarsen
20. Rune Mortensen
21. Sten Hugo Hiller
22. Kim Strandebø
23. Fredrik Ørlyng

Vinner av spillet ble altså

Janne Tørklep

Gratulerer, Janne! Det var jo synd at seieren ikke gikk til et Ares-medlem, men du er vel blant de vantro som kan overtales til å flytte til Oslo?

Når det gjelder premie, må Janne nøye seg med æren, i form av 60-pkt-Univers-oppmerksomheten ovenfor. Selv ikke sitt eget navn har spillederen noensinne skrevet med så store typer, og det sier noe om hvor kolossalt høyt prestasjonen verdsettes.

Hva spillerne gjorde

De fleste spillerne har forsvunnet ut av spillet for lenge siden. Deres skjebner er allerede beskrevet i Phobos. Vi konsentrerer oss her om de spillerne som (nesten) holdt ut helt til slutt:

Fredrik Ørlyng måtte nødvendigvis ende sist. Han ble arrestert etter å ha sprengt Sinsenkrysset, og å ha stått bak sprengningen av danskebåten *King of Scandinavia*, hvor 235 døde, og toget til Ski, hvor 3 omkom. Han prøvde å komme seg ut av fengselet, først ved å spille gal, og deretter ved å fingere et selvmordsforsøk og så prøve å flykte fra sykehuset. Men det var forgjeves. Han ville ha fått lovens strengeste straff når saken hadde kommet opp.

Kim Strandebø er også et trist eksempel på at forbrytelser ikke lønner seg i lengden. Han kom seg raskt over i regnskapsavdelingen i Oslo Kommune. Der fikk han det til å se ut som om sjefen hadde underslått 700.000 kr, og ble selv ny sjef. Dermed havnet han på toppen av rankinglisten i spillet. Kim prøvde seg også med diverse aksjoner mot *Oslo Plaza*, *Erlend Miller* og *Johannes H. Berg*, uten at det fikk noen særlig effekt. Det store kuppet kom i runde 11, da Kim overførte 10.000.000 kr til sin hemmelige konto i Sveits, og lot det se ut som om *Sten Hugo Hiller* var den skyldige. Etterforskningen av saken varte i halvannen måned, og med assistanse fra amerikanske spesialister på datakriminalitet og den sveitsiske bankens hjelp ble det klart at Kim Strandebø var svindleren. Han avsluttet spillet i fengsel, og ville nok ha blitt der en stund.

Sten Hugo Hiller havnet nede på 21. plass på grunn av Strandebø-saken. Alf Nordhus fikk Sten Hugo løslatt fra fengsel mot meldeplikt, og da rømte uskyldige Sten Hugo til Tyskland! Han er fremdeles etterlyst. Politiet mener riktignok at Kim Strandebø er hovedmannen, men ser ikke bort fra at Hiller kan være medskyldig siden han flyktet. Hvis bare Sten Hugo hadde tatt sjansen på å melde seg før spillet sluttet, ville han ha endt høyt oppe på listen! Han har nemlig ikke gjort det så verst i **Makt**. Blant hans bragder er en gevinst på 50.000 kr på Bjerkebanen, 60.000 kr i inntekt på aksjer i mineralleting-firmaet Angor, og en vesentlig bedre jobb i kommunen etter at han avslørte sjefens økokrim. (Sjefen var ikke Kim Strandebø.) For øvrig hadde nok dessverre også Sten Hugo kriminelle planer. Vi nevner i fleng skytetrening, dykking, besittelse av en .222 rifle med kikkertsikte og 4 kg dynamitt, hvitt (!) belte i karate, sprengningssertifikat, ferdigheter i elementær overlevelsesteknikk, og sonderinger med sikte på å gjøre militærkupp i en liten øystat i Det Karibiske hav.

Anders Færden kom sent med i spillet, og oppnådde ikke mye. Men han rakk da å gjøre besynderlige ting som å sende moralsk støttebrev til *Saddam Hussein* (Det er kanskje ikke nødvendig å sette **det** navnet i kursiv for tiden...), sette inn sin egen nekrolog i Aftenposten, undertegnet *Carl I. Hagen*, flytte til Finnsnes, og starte en hemmelig forening for nord-norsk suverenitet.

Andreas Ørlyng er **kristen**, leser jeg av mine papirer! Riktignok kjenner jeg kristne som driver med **dykking**, **karate** (hvitt belte han også...) eller **kondisjonstrening**, jakter med **hagle** og er interessert i **flyvning**, men kontakt med ***Zorn 88*** synes jeg er i sterkeste laget. Vi sier ikke mer om Andreas.

Johannes H. Berg kunne vel på overflaten virke som en lovlydig og traust person, med politisk "verv" som assistent for en AP-stortingsrepresentant og stilling som konsulent i Sosialetaten i Oslo Kommune, med særlig ansvar for tiltak mot sniffing. Han fremla bl.a en prosjektplan for å forbedre innsats og effektivitet i rusmiddelomsorgen. Dessverre var Johannes opptatt av andre ting i tillegg til å forbedre planen. Og det er de samme bedrøvelige kriminelle tendensene som går igjen: Besittelse av diverse våpen (riktignok ikke ulovlig), studier av sprengstoff/tennsatser og rasistisk indoktrinering av ungdommer fra MC-miljø, sniffere og narkomane. Med andre ord en skikkelig ufyselig person, denne Berg.

Tomas H. Mørkrid arbeidet **meget** omhyggelig og tålmodig og var blant de ytterst få som viste potensiale til å vinne spillet hvis det hadde vart lenge. Ved siden av enorme mengder med fysisk trening gjennom hele spillet, fikk vi fra hans hånd *Det internasjonales manifest*, *Internasjonalismen og eldre politiske ideologier*, *Et mål for fremtiden - individ og samfunn under Internasjonalismen*, *Verdenssamfunnets utfordring - Internasjonalismens idé og konsekvenser*. Tomas lærte seg dessuten noe tysk, fransk, økonomistyring, administrativ ledelse, arabisk, internasjonal lov og rett, jødisk og arabisk politisk historie og forhandlingsteknikk (Puh!). Han klarte ganske tidlig å skaffe seg jobb i FN, men måtte til slutt sparkes ut. Tomas prøvde nemlig gjentatte ganger å innkalle FN-ambassadører og presse til fredskonferanser og pressekonferanser om sin ideologi *Internasjonalismen*, og et tilhørende utkast til ny økonomisk verdensorden. Slikt gjør ikke en underordnet FN-funksjonær, så Tomas endte spillet som arbeidsledig.

Patrik Sahlstrøm profiterte også på å avsløre avdelingssjefen for korrupsjon. 50.000 kr ble utbyttet. Men det virkelige oppsvinget kom da han tjente 330.000 kr på narkotikasmugling og vervet 27 medlemmer til den religiøse bevegelsen *Omega*. Så emigrerte han med 17 av tilhengerne til Costa Rica, hvor han etter hvert fikk vervet topp-bokserne Roger Blackman og Malcolm Pitt. Før spillet sluttet, rakk han også å skaffe seg noen narko-kontakter på Costa Rica.

Janne Tørklep ble den suverene vinner. Hun holdt seg riktignok ikke 100 % på den rette siden av loven da hun tjente 33.000 kr på kjedebrev, eller meldte uskyldige ikke-eksisterende (!) satanister til politiet, men det hadde lite å si. Jannes "livsverk" var oppbyggingen av den religiøse organisasjonen *Ordets Liv*. Hun startet med å verve noen få medlemmer på gata i Trondheim. Gjennom pågåenhet, fortsatt verving, annonser, bladet *Lyset*, New Age-tidsskriftet *Fakkelen*, nærradio, Halleluja-møter og (etter et halvt år) satellitt-TV og bokplaner nådde hun til slutt 280 medlemmer. Det sier seg selv at slikt gir et visst økonomisk fundament og en ikke ubetydelig **makt**.

Hvorfor Makt ble lansert

Makt ble lansert fordi ARES trengte et PBA-spill som tilbud til medlemmene, og Phobos trengte stoff. Det har jo blitt en del sider i løpet av 1990. Grunnen til at spillet ble laget nesten som et rollespill, i stedet for et strategisk krigsspill e.l, er at rollespill er så mye mer åpent. Det er simpelthen så ufattelig mye man kan finne på. Beviser på det er at spillere gjør utenkelige ting som å sprenge Sinsenkrysset og holde forsvarstaler for pelsdyr! (Det var **ikke** samme mann.)

Dessuten har jo spillederen alltid vært brennende interessert i hvordan man skal bli ustyrtelig rik og umåtelig vellykket, selv om det kanskje ikke fremgår av de foreløbige resultatene. Håpet var at spillerne skulle føle at de nå hadde sitt livs sjanse til å realisere sine drømmer. (Vi får likevel tro at det ikke var slik Fredrik Ørlyng tenkte...) Alt ble lagt til rette for dette. Spillerne skulle bruke sine egne navn. Det var vesentlig lettere å oppnå hurtige resultater i **Makt** enn i virkeligheten, og det ble opplyst i reglene at forberedelser og gjentatte forsøk ville gi enda større sjanser til å lykkes men det man hadde satt seg fore.

Kriminalitet ble et problem

Det var overraskende - nesten sjokkerende - hvor mange som valgte å bli kriminelle. 16 av de 23 deltakerne, inkludert de 3 beste, var kriminelle, eller hadde åpenbart kriminelle eller voldelige hensikter. Så kom unge Fredrik Vogel, som **kanskje** bare tenkte på fysisk form da han tok gult belte i karate, mens kun 6 av deltakerne var gode samfunnsborgere. Er det fremdeles noen som mener at AD&D ikke er skadelig? Og er det tilfeldig at det var den yngste deltakeren som stod bak massemordet i Skagerrak? Det han gjorde var til og med en fare for Ares! Det ville ikke ha tatt seg pent ut om en eller annen forvirret journalist hadde gravet og fråtset i denne historien. Fredrik begikk jo forbrytelsen umiddelbart etter Scandinavian Star-tragedien, og nettopp da tror jeg ikke folk ville ha vært særlig tolerante.

På den annen side fikk vi se i **Makt** at det går an å komme langt med forbrytelser, selv om ingen kom virkelig langt.

Tilhengere og media

Med penger kan man oppnå mye. Penger gir som regel makt. Men en enda sikrere form for makt er å ha innflytelse over mange mennesker. 4 av deltakerne i **Makt** klarte å bli populære eller i det minste kjendiser, og alle havnet helt i teten på rankinglisten. Janne og Patrik hadde sine egne religiøse bevegelser (Janne hadde dessuten egne TV-sendinger), Tomas fikk mange viktige bekjentskaper, pluss at han gjorde seg bemerket på amerikansk TV, mens Erlend ble norsk TV-kjendis.

Dette er det sikkert noe å lære av. Klarer man å bli kjendis, trenger man ikke å være så dyktig for å oppnå ting. Se bare på politikerne. Hvem har best sjanse til å overbevise folk? En ukjent person som skriver et genialt leserbrev til en avis, eller en kjent person som smiler varmt på TV og ser pen ut og sier noe som virker fornuftig i øyeblikket?

Resultat og teori

Resultatene var ikke så mye å rope hurra for. De fem på toppen av rankinglisten oppnådde for så vidt ganske mye på de snaue ti månedene spillet varte, men de var svært langt fra å nå ett av de to første seierskriteriene. Og når vi ser på prosentsjansene som spillerne fikk, burde det ha gått an å komme mye lengre enn vinneren gjorde.

Erfaringene fra Makt stemmer forbløffende godt med teorien. Spillederen (Ikke le, nå!) eier tilfeldigvis en del bøker om hvordan man kan oppnå alt man ønsker i livet, og hovedbudskapene i disse viktige stykkene litteratur er temmelig like. (Man kan for så vidt stille spørsmålstegn ved om man kan tro på en forfatter som hevder at det er mulig å oppnå hva som helst for hvem som helst, men det velger vi altså å gjøre...) Parolen er:

1) Finn ut eksakt hva du vil.
2) Legg en plan.
3) Stå på - resultater kommer ikke av seg selv.

Dette virker besnærende enkelt og kanskje fullstendig latterlig. Men, som guruene påpeker: De aller fleste vet ikke engang hva de vil. Og da er det temmelig utenkelig at de noengang vil oppnå noe stort. Så hvis du f.eks ønsker å bli rik, er altså teorien at du må finne ut **eksakt** hvor rik du vil bli. 500.000 kr? 10.000.000 kr? 50.000.000.000 kr?

Neste skritt - å legge en plan - er kanskje ikke så vanskelig, men så var det det med å stå på og arbeide hardt, da. Resultater kommer ganske enkelt ikke av seg selv, hevdes det. Det finnes visstnok ikke noen naturlov som sier at man skal oppnå det man ønsker i livet, eller at det i det hele tatt finnes noen rettferdighet. Hvis man sitter og venter på suksessen, kommer den faktisk ikke.

Det er lett å finne eksempler fra virkeligheten som styrker teoriene:

En av Norges rikeste menn heter *Trygve Hegnar*. De færreste av oss Phobos-lesere har like mye penger som ham. Og ut fra vår egen situasjon synes vi kanskje at det virker håpløst å bygge opp en formue på en del hundre millioner kroner. Men så vidt jeg vet er Hegnar nå 46 år. Han begynte å bygge seg opp da han var 26. Det har altså tatt **tjue** år, hvilket er en del tid. En gjennomsnittlig Phobos-leser som virkelig ønsker å bli søkkrik og vil arbeide hardt i tjue år for å bli det, vil vel sannsynligvis lykkes...? P.S. Hegnar har uttalt at han plukker opp kronestykker på gaten.

En annen mann som ikke lider noen nød heter *Olav Thon*. Han sa forleden på TV at mens de andre ungdommene var ute og spilte fotball, satt han inne og jobbet med å bli rik. Utgifter hadde han nesten ikke, fordi han spiste havregrøt. Hvor mange Phobos-lesere kunne tenke seg et liv uten fotball (Dessverre de fleste, er jeg redd!), eller havregrøt i stedet for Cola (Ha! Den satt!).

22 andre gode eksempler er de Phobos-spillerne som ikke vant. Hvor mange leverte trekk de siste 3 rundene? Ingen! Da kan man ikke regne med å vinne...

Men for å komme til poenget: I Makt så det ikke ut til å være mange som visste hva de ville. (Og husk at virkeligheten er enda verre å finne ut av enn **Makt**, for i virkeligheten er det ikke satt opp seiersbetingelser...) Planer, og oppfølging av disse gjennom hardt arbeid, var det også lite av. Et par hederlige unntak var Janne og Tomas. Nesten alle Jannes aksjoner tok sikte på å bygge opp "Ordets Liv", mens nesten alle Tomas' aksjoner forberedte spredningen av "Internasjonalismen". En stund hadde han til og med ferdigskrevne trekk for mer enn 3 måneder fremover!

Dette var vel store ord fra en spilleder som i 1990 ikke presterte stort annet i livet enn å arrangere et PBA-spill...
Vi får komme tilbake til div. skjebner i Phobos nr. 1000!

ARES

Forening for simuleringsspill

PROGRAM FOR 1. KVARTAL 1991

Samtlige møter finner sted på onsdager, i Ares' lokaler i Sarpsborggaten 7 på Bjølsen. Se andre side for nøyaktige opplysninger om adkomst. Hvis ikke annet er opplyst, starter innslag, turneringer etc. kl. 1800.

2/1: ARES' ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS-KAMPANJE starter igjen etter nyttår.

16/1: TERRORIST-TURNERING (spesiallaget rollespill). Dette får du bare spilt hos Ares, og det er lett å bli med om du ikke har noen særlig erfaring, men bare er interessert i emnet.

23/1: ARES' WORLD IN FLAMES-KAMPANJE starter igjen etter nyttår.

30/1: JUNTA-TURNERING. Dette utrolig populære brettspillet er også lett å lære seg, om man ikke skulle ha prøvd det før. Bli diktator du også!

13/2: ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS-TURNERING: Bli mester for en kveld i det mest populære av alle fantasirollespillene.

27/2: FORTRESS AMERICA-TURNERING. Spillet hvor tre mot én ikke er feigt, men gøy! Gudløse kommunist-horder mot kapitalismens høyborg.

6/3: JAMES BOND-TURNERING. Dette erollespillet gir deg anledning til å leve ut dine fantasier om livet til en hemmelig agent - med noen små overraskelser og nøytronbomber på kjøpet.

20/3: OGRE-OPPLÆRING/TURNERING. Bli med på et av de få krigsspillene det er mulig å prøve på en halvtime eller to!

Samtlige turneringer vil ha en liten premie. Men vi tror nok de fleste mest vil delta for moro skyld, og eventuell ære & berømmelse, heller enn for akkurat å vinne en (morsom) småting.

Også utenom dette programmet blir det selvsagt anledning for nye interesserte eller gamle, erfarne medlemmer til å få spilt interessante ting. De to faste kampanjene i AD&D og WIF går f.eks. så ofte som det er interesse for det.

Simulasjonistisk hilsen
STYRET I ARES

Anmälan

Folk fattade det här sist, så det får ni väl klara av i år också.

Mallregler

Följande punkter gäller:

1. Endast en person per postgiroblankett.
2. Inga dubbelbokningar.
3. Om du är Sverok medlem skriver du ert föreningsnamn högst upp till vänster.
4. Turneringar utan avgift under föreningsnamn. Resterande turneringar under dessa.
5. Omgång skrivs efter turnering.
6. Eget spel markeras med E.S. efter omgång.
7. Endast en person anmäler ett lag. Denna person skall vara spelledaren i de tuneringar där en sådan medtages. Denna enda person skriver lagnamnet efter omgång. Om du inte har plats i ett lag skriv "inget lag" så försöker vi placera dig i ett. (Vi fyller inte automatiskt ut lag, så om ni vill ha fler spelare så måste ni medela detta till sekretariatet.)
8. Avgifter skrivs till höger. Glöm ej inträde.
9. Summering görs längst ner.
10. Fyll i namn, adress, slutsumma och sänd iväg blanketten till: [illegible]enarius II.S., innan den 20 december. (Vi [illegible] efteranmälningar om plats finns. Men då får ni inte tillgång till de förberedande utskick som görs till vissa turneringar.)

Illustrerat exempel

POSTGIROT SVERIGE

Anmäl dig före den 8 Januari

Den 7. januar fikk vi en brosjyre om Helcon 91 - en spillkongress i Helsingborg i februar. Men man måste vara svensk för att fatta hur man föranmälar sig...
Red.

Hvis du vil abonnere på Hexagon-Nytt i 1991 kan du sende kr. 120,- til

Hexagon
v/ Erling Hohler
[redacted]

Postgirokonto [redacted]

Merk blanketten "Abonnement på HN-91".

VASKELISTE 9.1 OG UTOVER

9.1	Patrik
16.1	Johannes
23.1	Jon
30.1	Thomas H.
7.2	Fredrik Ø.

Vi gjør oppmerksom på at den T(h)omas vaskesjefen har ment selvsagt har plikt til å vaske selv om ikke vaskesjefen har formulert seg klart!
Red.

DRAKKAR

Det er ikke så alt for mange norske blad med tilknytning til spillhobbyen - og heller ikke så mange igjen av de en gang så tallrike science fiction-fanziner. Derfor er det spesielt hyggelig at det nettopp er kommet ut et nytt blad som tar for seg både sf og spill. Det heter DRAKKAR, og de er spillmiljøet på Sunnmøre, ved klubben Terminus. Redaktør er Jan Fredrik Hovden, og mye av stoffet er skrevet av Svein Børge Hjorthaug. Tegningene til Geir Arne Helland er også verdt å merke seg. Noen lang omtale blir det ikke plass til her, men vi kan kort nevne at DRAKKAR 1 bl.a. inneholder et omfattende referat fra ARCON 6, artikler om Philip K. Dick, Rolemaster/MERP og Fighting Fantasy (!). Dessuten finner vi en rollespillmodul, "Turkulums Grotter", og en postspillspalte, "Post Mortem". Med sine mange-og-tredve sider, og en omslagspris på kr. 15, er DRAKKAR et utmerket nytt tilbud til alle spill- og sf-interesserte.

ADRESSE: Terminus, postboks 38
6151 ØRSTA





DEFCON 3 11-13 JAN 91



Vi gjør oppmerksom på at den DEFCON-informasjon som tidligere har stått trykt i PHOBOS, inneholdt en feil: Postgirokontonummeret var ikke korrekt, og skulle noen ha betalt inn til det nummeret, bes de snarest ta kontakt med DEFCON. Ellers håper vi at flest mulig kan komme på DEFCON; tilbudet av spill og aktiviteter er som vanlig omfattende, og det kunne være trivelig om vi for første gang kunne komme over femti deltagere...

Foreløpig program

(med forbehold om endringer)

Turneringer:
- Civilization
- Up Front
- A House Divided
- Empires of the Middle Ages
- Lost Worlds
- ASL
- Harpoon

Andre aktiviterer:
- Fri spilling (ta med spill)
- Dataspill
- Modellbyggingsutstilling
- Spørrekonkurranse
- Markedsplass

Praktiske oppl.

Kommunikasjon:
- Sognsvannsbanen til Kringsjå
- Buss #22/25 til Kongleveien
- Nattbuss til sentrum til ca. kl. 0400

Tidspunkter:
- 11/1: 1800-2400
- 12/1: 1200-2400
- 13/1: 1200-2200

Servicetilbud:
Restaurant i lokalene, samt butikk, postkontor og restaurant nær T-baneholdeplass.

Påmelding

Pris kr. 100, som inkl. billett for alle tre dager og T-skjorte.
Påmelding sendes til postgiro **5 11 51 42**,
DEFCON
c/o Geir Aalberg
[redacted]

HUS 17, KRINGSJÅ STUDENTBY, OSLO